

[print](#) | [export](#)

**Publication number:** **JP2002119766 A2**  
**Publication country:** JAPAN  
**Publication type:** APPLICATION  
**Publication date:** 20020423  
**Application number:** JP20000315599  
**Application date:** 20001016  
**Priority:** JP20000315599 20001016 ;  
**Assignee<sup>std</sup>:** DENDEN KK ;  
**Inventor<sup>std</sup>:** MATSUZAKA KEIJI ; NAGAI HIROSHI ;  
**International class<sup>1-7</sup>:** A63F13/12 ; A63F13/00 ;  
**International class<sup>8</sup>:** A63F13/12 20060101 I C ; A63F13/12 20060101 I A ; A63F13/00 20060101 I C ; A63F13/00 20060101 I A ;  
**Title:** SYSTEM AND METHOD FOR PRIZE GETTING BY TOURNAMENT GAME AND COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM RECORDING PRIZE-GET PROGRAM OF TOURNAMENT GAME  
**Abstract:** PROBLEM TO BE SOLVED: To satisfy little speculative spirit of a user and to impart a profit to a member of Internet. SOLUTION: The system is provided as a game site of Internet and is provided with a participation fee imparting means for previously imparting a participation fee with an upper limit to a user; a game management means for managing a tournament game by competing a predetermined tournament game between a user vs a host computer or a user vs a user; a participation fee liquidation means for taking out a predetermined participation fee from a user who participates in the tournament game; a point calculation means for calculating a point of a specific user for a predetermined integration period by imparting a point corresponding to the number of tournament to a user winning the tournament game; and a prize awarding means for selecting and imparting a prize corresponding to the number of points obtained by the calculation to the user from a list.

**Cited by:** WO04026421 A1 ;

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2002-119766

(P2002-119766A)

(43)公開日 平成14年4月23日 (2002.4.23)

(51)Int.Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 13/12  
13/00

識別記号

F I

テマコート<sup>8</sup> (参考)

A 6 3 F 13/12  
13/00

C 2 C 0 0 1  
M

審査請求 有 請求項の数 5 O L (全 18 頁)

(21)出願番号 特願2000-315599(P2000-315599)

(22)出願日 平成12年10月16日 (2000.10.16)

(71)出願人 501081052

株式会社 でんでん  
東京都新宿区北新宿1丁目1番16号

(72)発明者 永井浩

東京都中野区東中野5-25-6-410

(72)発明者 松坂啓示

東京都練馬区光が丘2-10-3-401

(74)代理人 100073812

弁理士 吉武賢次 (外4名)

Fターム(参考) 20001 AA00 AA13 BA00 BA06 BB00

BB02 BD00 BD03 CB00 CB01

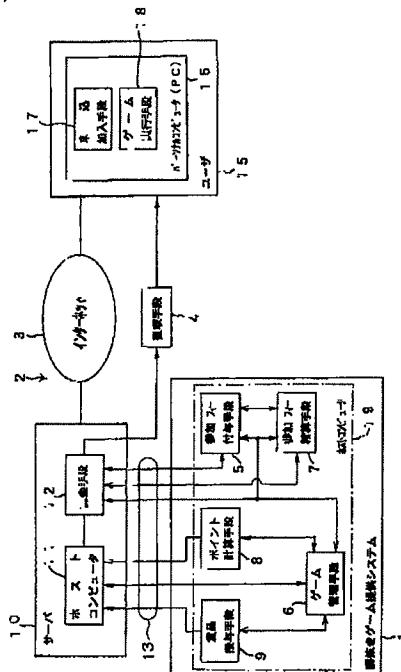
CB08 CC02

(54)【発明の名称】 勝ち抜きゲームによる賞品獲得システムおよび方法並びに勝ち抜きゲームの賞品獲得プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体

(57)【要約】

【課題】 ユーザのささやかな射幸心を満足させると共にインターネットの加入者に潤いを与える。

【解決手段】 インターネットのゲームサイトとして設けられて、ユーザーに対して上限つきの参加フィーを予め付与する参加フィー付与手段と、所定の勝ち抜きゲームをユーザー対ホストコンピュータ間またはユーザー対ユーザー間で競わせて勝ち抜きゲームを管理するゲーム管理手段と、前記勝ち抜きゲームに参加しユーザーから所定の参加フィーを取り上げる参加フィー精算手段と、勝ち抜き数に応じたポイントを前記勝ち抜きゲームに勝ったユーザーに付与することにより所定の積算期間内の特定のユーザーのポイントを計算するポイント計算手段と、前記計算によるポイント数に応じた賞品をリスト内からユーザーに選択させて与える賞品授与手段と、を備える。



【特許請求の範囲】

【請求項1】インターネットのゲームサイトとして設けられて、ユーザに対して上限つきの参加フィーを予め付与する参加フィー付与手段と、所定の勝ち抜きゲームをユーザ対ホストコンピュータ間またはユーザ対ユーザ間で競わせて勝ち抜きゲームを管理するゲーム管理手段と、前記勝ち抜きゲームに参加したユーザから所定の参加フィーを取り上げる参加フィー精算手段と、勝ち抜き数に応じたポイントを前記勝ち抜きゲームに勝ったユーザに付与することにより所定の積算期間内の特定のユーザのポイントを計算するポイント計算手段と、前記計算手段により計算されたポイント数に応じた賞品をリスト内からユーザに選択させてそれを授与する賞品授与手段と、を備えることを特徴とする勝ち抜きゲームによる賞品獲得システム。

【請求項2】ユーザのコンピュータへの入力によって申し込まれた勝ち抜きゲームへの参加を前記インターネットを介して受け付けると共に、このインターネットの課金システムを利用して上限付きの所定の参加フィーをユーザに付与する加入受付手段と、前記加入受付手段により参加が許された特定ユーザからの個別ゲームの申し込みに対して所定の勝ち抜きゲームを提供して前記勝ち抜きゲームを管理する前記ゲーム管理手段と、前記ゲーム管理手段により管理されたゲームにおいて、前記特定ユーザが負けた場合には所定の参加フィーを取り上げる参加フィー徴収手段と、前記特定ユーザが1日に勝ち抜きゲームに参加できる回数を管理してユーザの必要以上の参加フィーの消費を制限するゲーム回数管理手段と、所定の積算期間を管理して、その積算期間内の前記特定ユーザのゲーム数を累算すると共に、逸失された特定ユーザの参加フィーを集計する参加フィー集計手段と、前記特定ユーザからの要求に基づいてその特定ユーザの獲得したポイント数を表示すると共に所定の賞品リストを表示して、該特定ユーザに対して賞品の選択を許容する賞品選択許容手段と、前記賞品選択許容手段による前記ユーザの賞品選択を許容したことに対応して特定ユーザの獲得ポイントから選択した賞品に相当するポイントを差し引くポイント計算手段と、を備えることを特徴とする請求項1に記載の勝ち抜きゲームによる賞品獲得システム。

【請求項3】前記勝ち抜きゲームは少なくともじゃんけんを含み、前記じゃんけんの相手方はゲームの初期の段階ではシステム側のホストコンピュータであり、所定回数の勝ち抜き後は前記インターネットを介してアクセスする前記特定ユーザ以外のユーザである対戦ユーザであ

り、前記参加フィー集計手段が前記参加フィーを集計する前記積算期間は1ヶ月であることを特徴とする請求項1に記載の勝ち抜きゲームによる賞品獲得システム。

【請求項4】ユーザのコンピュータからの入力により申し込まれた勝ち抜きゲームへの参加をインターネットを介して受け付ける加入受付ステップと、前記インターネットのゲームサイトにおいて処理され、このインターネットの課金システムを利用して上限付きの所定の参加フィーをユーザに付与する参加フィー付与ステップと、

所定の勝ち抜きゲームをユーザ対ホストコンピュータ間またはユーザ対ユーザ間で競わせて勝ち抜きゲームを管理すると共に前記加入受付ステップにより参加が許された特定ユーザからの個別ゲームの申し込みに対して所定の勝ち抜きゲームを提供して前記勝ち抜きゲームを管理するゲーム管理ステップと、

前記勝ち抜きゲームに負けたユーザから所定の参加フィーを取り上げることにより所定の積算期間内の特定のユーザの消費された参加フィーを累積計算する参加フィー徴収ステップと、

前記特定ユーザが1日に勝ち抜きゲームに参加できる回数を管理してそのユーザが必要以上の参加フィーを消費しないように制限するゲーム回数管理ステップと、所定の積算期間を管理して、その積算期間内の前記特定ユーザの勝ち負けを累算すると共に特定ユーザより取り上げられた参加フィーを集計する参加フィー集計ステップと、

前記特定ユーザからの要求に基づいてその特定ユーザの獲得したポイント数を表示すると共に所定の賞品リストを表示して、該特定ユーザに対して賞品の選択を許容する賞品選択許容ステップと、

前記賞品選択許容ステップによる前記ユーザの賞品選択を許容したことに対応して特定ユーザの獲得ポイントから選択した賞品に相当するポイントを差し引くポイント計算ステップと、

前記計算によるポイント数に応じた賞品をリスト内からユーザに選択させて与える賞品授与ステップと、を備えることを特徴とする勝ち抜きゲームによる賞品獲得方法。

【請求項5】勝ち抜きゲームの賞品獲得プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、ユーザのコンピュータからの入力により申し込まれた勝ち抜きゲームへの参加をインターネットを介して受け付ける加入受付手順と、

前記インターネットのゲームサイトにおいて処理され、このインターネットの課金システムを利用して上限付きの所定の参加フィーをユーザに付与する参加フィー付与手順と、

所定の勝ち抜きゲームをユーザ対ホストコンピュータ間またはユーザ対ユーザ間で競わせて勝ち抜きゲームを管

理すると共に前記加入受付手順により参加が許された特定ユーザーからの個別ゲームの申し込みに対して所定の勝ち抜きゲームを提供して前記勝ち抜きゲームを管理するゲーム管理手順と、前記勝ち抜きゲームに負けたユーザーから所定の参加フィーを取り上げることにより所定の積算期間内の特定のユーザーの消費された参加フィーを累積計算する参加フィー徴収手順と、定のポイントを付与して獲得ポイントを累積計算するポイント計算手順と、前記特定ユーザーが1日に勝ち抜きゲームに参加できる回数を管理してそのユーザーが必要以上の参加フィーを消費しないように制限するゲーム回数管理手順と、所定の積算期間を管理して、その積算期間内の前記特定ユーザーの勝ち負けを累算すると共に特定ユーザーにより獲得されたポイントを集計するポイント集計手順と、前記特定ユーザーからの要求に基づいてその特定ユーザーの獲得したポイント数を表示すると共に所定の賞品リストを表示して、該特定ユーザーに対して賞品の選択を許容する賞品選択許容手順と、前記賞品選択許容手順による前記ユーザーの賞品選択を許容したことに対応して特定ユーザーの獲得ポイントから選択した賞品に相当するポイントを差し引くポイント計算手順と、前記計算によるポイント数に応じた賞品をリスト内からユーザーに選択させて与える賞品授与手順と、を記録したことを特徴とする勝ち抜きゲームの賞品獲得プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、勝ち抜きゲームによる賞品獲得システムおよび方法並びに勝ち抜きゲームの賞品獲得プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体に係り、特に所定の勝ち抜きゲームを所定の積算期間内で実行して獲得ポイントを積算し所定の賞品を獲得するようにした賞品獲得システムおよび方法並びに勝ち抜きゲームの賞品獲得プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体に関するものである。

##### 【0002】

【従来の技術】近年のインターネットの急激な発展により、インターネットを介して、例えば商品の購入、チケットの手配、銀行決済、株式の購入等の種々の経済的な行為を行なうことが可能となってきており、さらには恋人紹介や結婚相手の紹介等の紹介業や歌謡曲やクラシック音楽等の配信やゲームのダウンロード等についてもインターネットを介して行なうことが可能になってきている。

【0003】ゲームのダウンロードについては、専用のゲーム機器をインターネットの端末として利用すること

により、特定のゲーム機器の製造販売を行なっているメーカーがそのゲーム機を用いて遊戯することができるゲームソフトを提供して新たなゲームソフトの供給をインターネット経由で行なうことを可能にしている。また、新しいゲームソフトの宣伝のために、そのゲームの触りの部分を編集して提供することにより、ゲーム愛好家に対して購入の誘因を与えたりすることも行なわれている。【0004】しかしながら、従来のインターネットによるゲーム配信等は、単に完成された特定のゲームソフトの全部または一部を無料または有料で加入者にダウンロードさせるだけであり、そのゲームを通じて加入者等のユーザーにゲームにおける勝ち抜き等を許容するものではなく、ゲーム勝ち抜きに対する対価や商品等を提供するようなこともなかった。人間の欲求の中にはささやかな射撃心を満たしたいという欲求も含まれており、余りに賭博性の強いゲームおよびそのゲームの対価を求めることに対しては罪悪感を感じるとしても、多少の射撃心を認めてゲームの対価や勝ち抜き賞品を獲得することに満足感を得るのはパチンコ等の遊技を取り上げるまでもなく人間のささやかな欲求を満たすものであるといえる。近年、インターネットを用いてあらゆる社会的・経済的行為が可能となっている現状においては、このようなささやかな射撃心の追求も一定の制限の下に許容されても特に問題となることはないであろう。

##### 【0005】

【発明が解決しようとする課題】本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、ユーザーに勝ち抜き予め上限ある参加フィーを販売しておき、簡単な勝ち抜きゲームの勝者に対して勝ち抜きポイントを増加させ、敗者からは参加フィーを差し引くことにより、所定の積算期間内にポイントを集計して賞品を提供することにより、インターネットの加入者に潤いを与えると共にユーザーのささやかな射撃心を満足させることを目的としている。

##### 【0006】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するため、本発明の第1の構成に係る勝ち抜きゲームによる賞品獲得システムは、インターネットのゲームサイトとして設けられて、ユーザーに対して上限つきの参加フィーを予め付与する参加フィー付与手段と、所定の勝ち抜きゲームをユーザー対ホストコンピュータ間またはユーザー対ユーザー間で競わせて勝ち抜きゲームを管理するゲーム管理手段と、前記勝ち抜きゲームに参加しユーザーから所定の参加フィーを取り上げる参加フィー精算手段と、勝ち抜き数に応じたポイントを前記勝ち抜きゲームに勝ったユーザーに付与することにより所定の積算期間内の特定のユーザーのポイントを計算するポイント計算手段と、前記計算手段により計算されたポイント数に応じた賞品をリスト内からユーザーに選択させてそれを授与する賞品授与手段と、を備えることを特徴としている。

##### 【0007】また、上記第1の構成に係る勝ち抜きゲー

ムによる賞品獲得システムは、ユーザのコンピュータへの入力によって申し込まれた勝ち抜きゲームへの参加を前記インターネットを介して受け付けると共に、このインターネットの課金システムを利用して上限付きの所定の参加フィーをユーザに付与する加入受付手段と、前記加入受付手段により参加が許された特定ユーザからの個別ゲームの申し込みに対して所定の勝ち抜きゲームを提供して前記勝ち抜きゲームを管理する前記ゲーム管理手段と、前記ゲーム管理手段により管理されたゲームにおいて、前記特定ユーザが負けた場合には所定の参加フィーを取り上げる参加フィー徴収手段と、前記特定ユーザが1日に勝ち抜きゲームに参加できる回数を管理してユーザの必要以上の参加フィーの消費を制限するゲーム回数管理手段と、所定の積算期間を管理して、その積算期間内の前記特定ユーザのゲーム数を累算すると共に、逸失された特定ユーザの参加フィーを集計する参加フィー集計手段と、前記特定ユーザからの要求に基づいてその特定ユーザの獲得したポイント数を表示すると共に所定の賞品リストを表示して、該特定ユーザに対して賞品の選択を許容する賞品選択許容手段と、前記賞品選択許容手段による前記ユーザの賞品選択を許容したことに対応して特定ユーザの獲得ポイントから選択した賞品に相当するポイントを差し引くポイント計算手段と、を備えることを特徴としていても良い。

【0008】さらに、上記第1の構成に係る勝ち抜きゲームによる賞品獲得システムにおいて、前記勝ち抜きゲームは少なくともじゃんけんを含み、前記じゃんけんの相手方はゲームの初期の段階ではシステム側のホストコンピュータであり、所定回数の勝ち抜き後は前記インターネットを介してアクセスする前記特定ユーザ以外のユーザである対戦ユーザであり、前記参加フィー集計手段が前記参加フィーを集計する前記積算期間は1ヶ月であることを特徴としても良い。

【0009】また、本発明の第2の構成に係る勝ち抜きゲームによる賞品獲得方法は、ユーザのコンピュータからの入力により申し込まれた勝ち抜きゲームへの参加をインターネットを介して受け付ける加入受付ステップと、前記インターネットのゲームサイトにおいて処理され、このインターネットの課金システムを利用して上限付きの所定の参加フィーをユーザに付与する参加フィー付与ステップと、所定の勝ち抜きゲームをユーザ対ホストコンピュータ間またはユーザ対ユーザ間で競わせて勝ち抜きゲームを管理すると共に前記加入受付ステップにより参加が許された特定ユーザからの個別ゲームの申し込みに対して所定の勝ち抜きゲームを提供して前記勝ち抜きゲームを管理するゲーム管理ステップと、前記勝ち抜きゲームに負けたユーザから所定の参加フィーを取り上げることにより所定の積算期間内の特定のユーザの消費された参加フィーを累積計算する参加フィー徴収ステップと、前記特定ユーザが1日に勝ち抜きゲームに参加

できる回数を管理してそのユーザが必要以上の参加フィーを消費しないように制限するゲーム回数管理ステップと、所定の積算期間を管理して、その積算期間内の前記特定ユーザの勝ち負けを累算すると共に特定ユーザより取上げられた参加フィーを集計する参加フィー集計ステップと、前記特定ユーザからの要求に基づいてその特定ユーザの獲得したポイント数を表示すると共に所定の賞品リストを表示して、該特定ユーザに対して賞品の選択を許容する賞品選択許容ステップと、前記賞品選択許容ステップによる前記ユーザの賞品選択を許容したことに対応して特定ユーザの獲得ポイントから選択した賞品に相当するポイントを差し引くポイント計算ステップと、前記計算によるポイント数に応じた賞品をリスト内からユーザに選択させて与える賞品授与ステップと、を備えることを特徴としている。

【0010】さらに、本発明の第3の構成に係る勝ち抜きゲームの賞品獲得プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体は、勝ち抜きゲームの賞品獲得プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、ユーザのコンピュータからの入力により申し込まれた勝ち抜きゲームへの参加をインターネットを介して受け付ける加入受付手順と、前記インターネットのゲームサイトにおいて処理され、このインターネットの課金システムを利用して上限付きの所定の参加フィーをユーザに付与する参加フィー付与手順と、所定の勝ち抜きゲームをユーザ対ホストコンピュータ間またはユーザ対ユーザ間で競わせて勝ち抜きゲームを管理すると共に前記加入受付手順により参加が許された特定ユーザからの個別ゲームの申し込みに対して所定の勝ち抜きゲームを提供して前記勝ち抜きゲームを管理するゲーム管理手順と、前記勝ち抜きゲームに負けたユーザから所定の参加フィーを取り上げることにより所定の積算期間内の特定のユーザの消費された参加フィーを累積計算する参加フィー徴収手順と、前記特定ユーザが1日に勝ち抜きゲームに参加できる回数を管理してそのユーザが必要以上の参加フィーを消費しないように制限するゲーム回数管理手順と、所定の積算期間を管理して、その積算期間内の前記特定ユーザの勝ち負けを累算すると共に特定ユーザより取上げた参加フィーを集計する参加フィー集計手順と、前記特定ユーザからの要求に基づいてその特定ユーザの獲得したポイント数を表示すると共に所定の賞品リストを表示して、該特定ユーザに対して賞品の選択を許容する賞品選択許容手順と、前記賞品選択許容手順による前記ユーザの賞品選択を許容したことに対応して特定ユーザの獲得ポイントから選択した賞品に相当するポイントを差し引くポイント計算手順と、前記計算によるポイント数に応じた賞品をリスト内からユーザに選択させて与える賞品授与手順と、を記録したことを特徴としている。

【0011】

【発明の実施の形態】以下、本発明に係る勝ち抜きゲームによる賞品獲得システムおよび方法の好適な実施形態について、添付図面を参照しながら詳細に説明する。まず、図1および図2を用いて、本発明の第1実施形態に係る賞品獲得システムについて説明する。この発明は加入会員等のユーザと加入者を募る勝ち抜きゲーム賞品提供システム側とが一体となって勝ち抜きゲームによる賞品獲得システムとなる。

【0012】図1は、本発明の第1実施形態に係る賞品獲得システムの基本構成を示すブロック構成図である。図1において、第1実施形態に係る賞品提供システム1を含む勝ち抜きゲームによる賞品獲得システム2は、インターネットサービス網3のゲームサイトとして設けられて、このインターネットサービス網3を介して情報交換可能に設定されたユーザ15が加入する個々のプロバイダ等のサーバ10に接続されている。サーバ10とユーザ15との間には、所定の課金システムが構築されており、提供したサービスに応じて徴収手段4を介して料金の徴収が行なわれている。

【0013】図1に示されるような賞品獲得システム2は、図2に示されるインターネットサービス網3において用いられている。このインターネットサービス網3は例えばISDN等の公衆通信回線網に接続されて各種の通信サービスを提供するプロバイダ等の第1ないし第nの複数のサーバ10a, 10b…10nと、これら複数のプロバイダ10a～10nとそれぞれサービス提供契約を締結して所望のサービスの提供を受ける複数の加入ユーザ15…と、を含んでいる。各サーバ10a～10nは、図1のサーバ10に示すように、所定の機能を有すると共にユーザ15からの希望に基づいて所定の情報提供サービスやその対価としての料金計算等を行なうホストコンピュータ11と、このホストコンピュータ11に接続されて計算された料金をユーザ指定の金融機関より代理徴収するカード会社等の前記徴収手段4を介してユーザ15の所定期間毎の利用料金を課金する課金手段12と、を少なくとも備えている。

【0014】図1において、勝ち抜きゲーム提供システム1は、ユーザ15に対して上限つきの参加フィーを予め付与する参加フィー付与手段5と、所定の勝ち抜きゲームをユーザ対ホストコンピュータ間またはユーザ対ユーザ間で競わせて勝ち抜きゲームを管理するゲーム管理手段6と、前記勝ち抜きゲームに参加しユーザから所定の参加フィーを取り上げる参加フィー精算手段7と、勝ち抜き数に応じたポイントを前記勝ち抜きゲームに勝ったユーザに付与することにより所定の積算期間内の特定のユーザのポイントを計算するポイント計算手段8と、前記計算によるポイント数に応じた賞品をリスト内からユーザに選択させて与える賞品授与手段9と、を備えている。

【0015】一方、ユーザ15は、例えばパーソナルコ

ンピュータ16等を操作してサーバ10との間で情報やサービス等の申し込みや提供を行なっており、この勝抜きゲーム提供システム1への加入やゲームを実行するために、それぞれ申込加入手段17と、ゲーム実行手段18とを備えている。これらの申込加入手段17およびゲーム実行手段18は、前記パーソナルコンピュータ16の機能構成として設けられている。

【0016】図1に示された賞品獲得システム1は、特定サービス提供サーバとして特定のサーバ10との間で付加的情報提供サービスを行なうものであり、具体的には図2に示すように特定サーバ10のホストコンピュータ11との間に設けられた専用オンライン回線により接続されていても良いし、個々のユーザ15と同様に公衆通信回線網を介して接続されていても良いが、本第1実施形態においては説明の便宜上特定の専用オンライン13により接続されているものとする。特定サービス提供サーバとしての勝抜きゲーム提供システム1は、プロバイダ等のサーバ10と同様にホストコンピュータ19を有しており、このホストコンピュータ19が賞品獲得システム1の提供する勝ち抜きゲームの管理を行なったり、勝ち抜きゲームに参加したユーザ15からその参加費用としてのポイントの徴収やゲームを勝ち抜いたときのポイントの還元等のポイント管理を行なっている。

【0017】以下、図3ないし図7に示す第2実施形態を参照しながら、ユーザ15が特定サービス提供サーバとしての勝抜きゲーム提供システム1との間で特定サービス提供契約を締結する場合について説明する。本発明の基本的特徴の1つは、既存のプロバイダ等のサーバ10のサイトの1つとしてプリペイドカード方式により会員を募る点にある。したがって、勝抜きゲームの提供等の特定サービスの提供サービスに対する対価は、プロバイダ等のサーバ10の課金システムに乗って徴収される。

【0018】図3ないし図7は、第2実施形態に係る賞品提供システムへのユーザの加入画面をそれぞれ示している。これらの図3ないし図7の加入画面にしたがってユーザは勝抜きゲーム賞品提供システムに加入することになる。図3において、例えばビッグローブ(BIGLOBE)等の特定のプロバイダよりなる特定サーバに加入しているユーザが、その特定サーバのサイトの1つとして設けられている賞品提供システム1にアクセスすると、IDパスワード確認画面が表示される。図3の画面が表示されたら、ユーザは契約プロバイダのIDパスワードを空欄に打ち込み、この賞品提供システム1のゲームへの参加申し込みの問い合わせに対して「YES」のボタンをクリックする。これにより、図4に示す加入画面が表示されることになる。

【0019】図4において、ゲームの基本的なシステムとしての参加フィーの購入が説明される。この勝ち抜きゲームシステムは、予め僅かな金額に相当する参加フィ

ーをプリペイド方式により購入する。プリペイドカードに化体される参加料金は、例えば保護者が加入しているサーバを利用している未成年者等が購入しても問題となるないように一律に1000円のものしか購入できない。したがって、図4に示す購入画面においては、「1000円のプリペイドカードを購入する」か否かのみを聞いてくることになる。「YES」か「NO」の画面上のボタンをクリックする。「YES」のボタンをクリックすると図5に示される賞品提供システムの説明画面が表示される。なお、1000円のプリペイドカードを購入すると、実際にシンボル化されたプリペイドカードが表示されるが、カード上の参加フィー数は100フィー(以下、Fとする。)である。したがって、購入時のゲームの参加フィーの換金率は、10円で1フィー(F)である。

【0020】図5は、本発明の第2実施形態に係る商品提供システムのシステム内容の説明画面であり、画面上には、本システムのアイドルキャラクタと、その吹き出しにより、このシステムの概要がメッセージとして表示される。メッセージは音声情報を伴っていても良い。例えば、「ようこそOh-MARIAへ！Oh-MARIAは購入したプリペイドカードの参加フィーを提供して戴き、最後まで勝ち抜いた方に獲得したポイントに応じた賞品を選んで戴きます。連続して最後まで勝ち抜いた方に、お好きな賞品を差し上げるステキなゲームです。」というような説明が記載されている。図5の画面上に設けられた「次へ」のボタンをクリックすると、図6に示される説明画面が表示される。

【0021】図6は勝抜きゲームのルールの説明である。図5と同様のアイドルキャラクタの音声と吹き出しおよび、例えば、「まず、コンピュータとの間でじゃんけんぽんを始めとするゲームをして戴き、所定のポイントを獲得されたら、他の加入者の方との間で対戦型のじゃんけんの勝ち抜きゲームをして戴きます。最初は、コンピュータを相手にゲームを勝ち抜いて戴き、1000ポイントを超えたら予め選択した日時の決勝戦に出て戴きます。1つの決勝戦毎に100人の方に参加して戴き、1回の対戦毎に半分ずつの参加者の方が振り落とされます。1回勝ち抜いた際に持ち点の半分を放棄してゲームを降り、そのときのポイントに応じた賞品を選択することも出来ます。」というメッセージが提供される。次へ、をクリックすると図7に示すような関連するゲームの説明が続行される。

【0022】図7は後述するポイントを増加させるゲームの説明であり、例えば、「キャラを高めるゲームの説明」というタイトルの下に、「このゲームの参加フィーは2Fです。キャラクタのパラメータを高めるゲームでパラメータのレベルを増やすことが出来ます。このキャラを高めるゲームには『ハイアンドロー』『焼き鳥ゲーム』『新幹線ゲーム』の3つがあります。参加するゲー

ムをまず選択してからゲームを開始してください。」という表示と音声案内が提供される。ユーザはこのメッセージを理解した後、次の画面に進むために画面の一隅に設けられた「次へ」のボタンをクリックする。

【0023】次の画面からが実際のゲームの画面を一例として示すものであり、図8ないし図22に種々のゲームに必要な画面が表示されている。まず、図8が表示されるとユーザは参加するゲームを選択することになる。

【0024】図8を参照しながら、具体的な勝ち抜きゲームの内容について説明する。ゲームの種類は、①勝抜じゃんけんゲーム、②じゃんけん連勝ゲーム、③キャラを高めるゲームの3つであり、それぞれのアイテムの後に選択用のチェックを打ち込むための小さなボックスが設けられている。何れかのボックスにチェックをマークして選択した後、「参加しますか?」という問い合わせに対して、「YES」または「NO」の何れかのボタンをクリックする。ゲーム開始前の初期画面であるので、画面の左隅には、「現在の参加F(フィー)」として「100F」が表示され、さらにゲーム毎に徴収される参加フィーの数が表示される。この表示は、例えば、「①と②を選択すると現在の参加フィーから10F減ります。③を選択すると2F減ります。」というようなものである。

【0025】図8でゲームの種類を選択した後、「YES」ボタンをクリックすると、図9に示すキャラクタ選択画面が表示される。キャラクタは、ゲーム参加の際に匿名性を盛り込むためのものであり、図9に表示されているものはその一例に過ぎない。まず「あなたのキャラクタを選択してください」というメッセージが表示され、その例として「①大工さん」「②サラリーマン」「③学生」「④土木作業員」「⑤魚屋さん」のように、リストアップされる。自分の好きなキャラクタを選択すると、矢印の右側の小ウィンドウ内に、選択したキャラクタが登場する。画面では「④土木作業員」が選択され、そのキャラクタが表示されている。次に、「名前をつけてください」というメッセージが表示され、自分の好きな名前を打ち込むことによりその名前が表示される。「よろしいですか?」の問い合わせに対して「YES」か「NO」を選択して、「メニューに戻る」ボタンをクリックすることにより、図8のメニュー画面に戻る。

【0026】ユーザが決勝戦に進出するためには、まず、ゲームに参加しても引かれる参加フィーの数が少なく、そのゲームに勝った場合にはパラメータのレベルが上昇するようなキャラクタを高めるゲームを選択することが、予選を通過するための戦略的な確実性を高くできる。そこで、図8のメニュー画面で「③キャラを高めるゲーム」を選択すると、図10に示されるような画面が表示される。このキャラクタを高めるゲームは、その内容説明にもあるように、「コンピュータとの対戦で勝つ

確率をアップするためにキャラのパラメータのレベルを上げると、最高勝率が80%まで高くなります。」という内容のものであり、ゲームに勝つことによりパラメータのレベルが上がるものである。

【0027】画面の左隅には「現在の参加フィー」が、例えば「48F」のように表示されており、画面の右側にはパラメータがゲージ表記により表示されている。なお、図10に示される画面において、参加フィーの数値が100Fでなく48Fとなっているのは、ユーザが自分の参加フィーを消費しながらキャラクタのパラメータのレベルを上昇させてから勝ち抜き戦に挑戦している過程を示している。何回かのゲームによりキャラクタのパラメータを高めるたびに、この画面のゲージを見ることによりパラメータの確認を行なうことができる。確認した後は、「次へ進む」ボタンをクリックすることにより、図11に示すような実際のキャラクタを高めるゲームの画面が表示される。

【0028】図11には、「③キャラを高めるゲーム」のメニュー画面が表示されている。この画面には、「次の中から好きなゲームを選んで下さい」というメッセージが表示されており、例えば、「1ハイアンドロー」「2焼き鳥ゲーム」「3新幹線ゲーム」のようなゲームの種類とチェックマーク用の四角いボックスが表示されている。何れかのゲームを選択した後に、「ゲームに参加する」という問い合わせに対する「YES」ボタンを押すと、例えば図12に示すようなハイアンドローゲームの画面へと移る。「NO」を押すと再選択が可能となる。

【0029】選択ボタンの下側には、「YESを押すと2F減ります」というメッセージが表示され、実際に何れかのゲームを選択してYESボタンをクリックすることにより左側の現在の参加フィーが2F低い数字に変わる。この画面では、ハイアンドローゲームのところにチェックをつけた後、まだYESボタンを押していないので、現在の参加フィーの数値は「100F」のままである。「YES」ボタンを押すことにより、図12に示す「ハイアンドロー」ゲームの画面に切り替わることになる。

【0030】図12に示す「ハイアンドローゲーム」はトランプのカードを捲りながら、次に出てくるカードを予想するものであり、ゲームタイトルの下には「このゲームに勝つとパラメータが次のレベル上がります」というメッセージが表示されている。具体的な内容として、「2連勝で2レベル」「3連勝で4レベル」「4連勝で6レベル」「5連勝で10レベル」パラメータのレベルが向上する。画面の右側には「現在のキャラクタのパラメータ」がゲージ表記により表示されており、左下隅には現在の参加フィーの数値が表示されている。図示の画面の場合、図11の画面の100Fから2F引かれてゲームを行なっているので、図12では「98F」と表示

されている。

【0031】まず、トランプの背面が表示されている画面の下側の「OPEN」ボタンをクリックすると、最初のカードが表示される。図示のものでは最初のカードはダイヤの2である。次に、「このカードは2より大きいか?」というメッセージに対してユーザが自分自身で判断して「大」か「小」かの何れかをクリックした後、その下の「OPEN」ボタンをクリックする。ダイヤの2のカードの左側のトランプ欄に次のカードが表示されて勝ち負けが決まる。ゲームを続ける場合には、現在の参加フィー数が98Fから2Fずつ減っていくが、勝ち続ければ右側のゲージ表記されたパラメータは飛躍的に増加する。例えば5連勝すれば10レベルだけそのレベルが向上することになる。

【0032】図8のメニュー画面に戻って、選択アイテムの中から「②じゃんけん連勝ゲーム」を選択すると、自分の参加フィーを10Fずつ提供してコンピュータとの間で勝ち抜きじゃんけんゲームをスタートさせることができる。その表示画面が図13に示されている。図13において、まず、ユーザ自身により挑戦する連勝記録を選択することができる。画面には「挑戦する連勝記録を選んでください」というメッセージが表示され、「①5連勝」「②8連勝」「③10連勝」でそれぞれの獲得ポイントが「320P」「1280P」「10240P」というように表示されている。何れかを選択してそれぞれのアイテムの右側に付されている小さな四角にチェックマークを記入する。

【0033】その後、「ゲームに参加しますか?」の問い合わせに対して「YES」か「NO」かを選択して、勝ち抜きじゃんけんゲームをコンピュータとの間で開始する。この図13の画面は「②じゃんけん連勝ゲーム」のメニュー画面であるので、例えば5連勝を選択して実際にも5連勝した場合にはこの画面に戻ってくるが、実際のじゃんけん連勝ゲームは対戦相手がコンピュータであるだけでゲームの仕方は図16に示す「①勝ち抜きじゃんけんゲーム」と同じなので後述する。この「②じゃんけん連勝ゲーム」を終了したい場合には、画面右下隅の「メニューに戻る」ボタンをクリックして図8のメニュー画面に戻る。

【0034】じゃんけん連勝ゲームを勝ち抜くと、図14に示すような画面が表示されて、ゲームアイドルキャラクタより「おめでとう!あなたの勝ちネ」というメッセージと音声が提供されて、「WIN」の文字と、「次のゲームに進む」か否かの選択メッセージが出され、「YES」か「NO」を選択可能となる。「YES」ボタンを押すと決勝戦選択画面へ進み、「NO」ボタンを押すとレベルアップの画面が表示される。画面の左下側には、現在の残り参加フィーの数値が例えば80Fのように表示され、その時点での獲得ポイントが例えば40Pのように表示されている。新たな選択等を希望する場

合には、「メニューに戻る」ボタンをクリックして図8のメニュー画面に戻る。

【0035】図8のメニュー画面に戻って「①勝ち抜きじゃんけんゲーム」を選択すると、図15に示すような画面が表示される。勝ち抜きじゃんけんゲームにおいては、まず、自分の勝ち抜き可能性を予測したり、自分の自由時間がどの時間帯にあるか等を考慮したりして、5つ程度の決勝トーナメント時間を選択する。まず、表示されている3日間の中から所望の日を選択する。次に「決勝トーナメントの時間を選ぶ」というメッセージの下に、「1. 昼12:30~」「2. 夕方16:30~」「3. 夜20:00~」「4. 夜22:00~」「5. 深夜2:00~」の5つの時間帯が表示されているので、右側の小さな四角欄にチェックを付すことにより選択が終了する。決勝トーナメントの時間を選択すると、図16に示されるような勝ち抜きじゃんけんゲームの予選画面が表示される。

【0036】図16において、「①の予選」のタイトルの下に、選択されたキャラクタのシンボルが表示され、「負けないぞ!」というような戦意の昂揚を目的としたメッセージも表示される。ゲームアイドルのキャラクタも表示されて、「私に勝ち続けてね!じゃんけんばん!」というメッセージと音声とが提供される。ゲームを勝ち抜こうとしているユーザは、「グー」「チョキ」「パー」の3つのじゃんけんのシンボルの下の四角にチェックをつけて選択し、「クリックと同時に表示される」を表示されたウィンドウ内に、コンピュータが選択したシンボルが表示される。この場合、コンピュータは「パー」を選択しているので、対戦しているユーザが「グー」を選択した場合にはその時点で負けとなる。もしもユーザも「パー」を選択していた場合には、「あいこ」ということになり、コンピュータを相手にした予選においてはユーザの負けとなる。ユーザが「チョキ」を選択していた場合にはコンピュータに対して1勝したことになり、図17に示すような画面が表示される。

【0037】図17では、ゲームアイドルキャラクタが「おめでとう!あなたの勝ちネ!」というメッセージを音声で提供し、「WIN」の文字と現在の参加フィーの数値例えば80Fが表示され、連勝数が「1」と表示される。ユーザが現在保有しているポイント数は、参加フィーの下に表示されているように180Pである。予選では、途中でゲームを降りることはできず、決勝にまで勝ち残るためのゲームの管理は全てコンピュータが行なっている。決勝トーナメントに勝ち残れる可能性は、そのユーザがエントリーしたゲーム参加者数や選択したゲームの種類により異なっており、コンピュータが演算した最終的なそのゲームのエントリー者数に基づいて、例えば決勝戦1ゲームにつき丁度100人でスタートできるように選考基準をその都度調整して設定している。

【0038】上述の図16の予選ゲームで負けた場合に

は、図18に示すような画面が表示される。この画面では、ゲームアイドルキャラクタが「残念でした!次は頑張ってね!」というようなメッセージを画面表示と音声により提供する。さらに参加フィーが残っている場合には、ユーザが10Fを支払って最初からゲームに挑戦することができる。そのために、「ゲームを続けますか?」というメッセージが表示され、ユーザは「YES」ボタンか「NO」ボタンを押下することにより選択が可能である。図18では、現在の参加フィーは80F保有されているので、コンピュータ相手の勝ち抜きじゃんけんゲームの予選にあと8回挑戦できることになる。

【0039】次に、図19ないし図22を参照しながら決勝トーナメントの行ない方について説明する。決勝戦に進出するには、キャラクタのパラメータのレベルを上昇させるとか、予選のじゃんけんゲームで一定の高ポイント数を貯め込むことが必要である。例えば、最初のプリペイドカードにより100Fを購入して1回の予選につき10Fずつを支払って予選ゲームを勝ち抜き、ポイント1000P程度を獲得すれば、決勝戦に出場できるように設定しておく。そのユーザが出場する決勝戦は、図15でユーザが予め選択した時間帯となる。

【0040】図19に示すように、「決勝戦進出決定」画面には、「決勝トーナメントは対戦型のじゃんけんゲームとなります。決められた時間までに必ずエントリーしてください。」というメッセージが音声と共に表示され、さらに「あなたの希望した決勝戦は2000-11-5の20:00~です。」というメッセージも表示される。「3分前までにエントリーを済ませてください。」というメッセージと共に、「YES」および「NO」ボタンが表示されているので、エントリー可能であれば「YES」ボタンをクリックすると図20に示す「決勝戦のエントリー」画面が表示され、最初にユーザが選択したエントリ時間が表示される。すなわち、メッセージとして「20:00から対戦型のゲームがスタートします。」「エントリーしますか?」と選択を要求されるので、「YES」か「NO」を選択する。画面の左隅には、現在の参加フィー80Fと、現在の獲得ポイントとして、例えば1200Pが表示されている。図20で「YES」か「NO」の何れかが押下されると、図19の画面に戻り、エントリーが完了したことになるので、あとは図19の画面右隅の「メニューに戻る」ボタンをクリックして開始時間まで待機する。

【0041】決勝戦の時間になったら、再び賞品提供システムのサイトを開き、図21に示すような決勝戦の対戦型の画面を表示する。図21には、「あなたの対戦者のデータです。」というメッセージと共に対戦相手のデータが表示される。画面の左側には「30→0秒にカウントダウン」として30秒前からは開始時刻までの秒数がカウントダウンされつつ、「対戦者はアキラ」「決勝戦出場回数5回」「トータル勝率 %」「グー」

%」「チョキ」、「パー」、「%」等の情報が提供され、開始までの秒数が表示される。その下側には、じゃんけんばんの各シンボルマークとクリック用のチェック欄が設けられている。その下には「0秒に合わせてクリックする。」といメッセージが表示され、略々0秒になるのに合わせてクリックする。勝負の結果は図22の画面により表示される。図21の画面の右下隅には決勝トーナメントへの参加者数が表示されている。この画面では100人が決勝トーナメントに進出していることになる。

【0042】図21でクリックされた際に、相手方の出したシンボルが例えば図16のように表示されて、2~3秒のタイムラグはあっても対戦相手両者のシンボルが1度は表示される。図21の画面で勝利を納めたユーザに対しては、図22のような勝者への情報が提供される。勝者には「WIN」の表示と共に、「次のゲームに参加する」か否かが質問され、「YES」か「NO」のボタンが選択される。「YES」が選択されると「前の画面へ」と移行し、「NO」が選択されると「賞品画面へ」と画面が変化する。画面の右下隅には、現在の参加者数が例えば50人のように表示され、画面の右下隅には現在までの獲得ポイントが、「現在のポイント2400P」のように表示される。

【0043】厳密に決勝戦が繰り広げられていくとすると、参加者数は1つの回戦が消化される毎に、半分ずつになるはずであるが、この勝抜きゲームシステムでは途中で降りるという選択肢もあるために常に半減していくとは限らない。この場合、対戦者数に半端な組み合わせが発生する場合もあるが、次の対戦の対戦者を1対1で決めていく最後に残ったユーザはその対戦回数に限りコンピュータと対戦することになる。ただし、決勝トーナメントの準決勝で3人残った場合には決勝戦を3人で行なって勝者を決定する。最後の準決勝までコンピュータと対戦させることはユーザ同士が対戦する準決勝に比べてゲームの楽しさが半減するからである。この場合、いわゆるバトル形式で続けて2連勝したユーザが最後の勝者となる。

【0044】また、ユーザがゲームから降りたい場合にも特殊なルールが定められている。原則としてじゃんけん勝抜きゲームであるから、途中で降板することは望ましい選択肢ではないが、ある程度のポイントを貯めたユーザに完全な勝利かゼロかの選択を要求するのは過酷過ぎる。そこで、ゲームを降りる代償としてその時点での持ち点の半分をゲームを続行していく他のユーザのために提供することによりゲームから降りりができるようになっている。したがって、図22に示すように2400P獲得してゲームを降りたいと希望するユーザは、1200Pを他のユーザ達のために提供して自分は残りの1200Pをもってゲームから降りりることができる。

【0045】ゲームを降りた場合には獲得したポイント

は賞品に交換しなければならない。もしも希望する賞品がない場合には、獲得したポイントは所定時間貯めておくことができる。自分の獲得ポイント数の範囲内で賞品を選択することになる。最初に購入した参加フィーが残っている場合には、その残っている参加フィーについては予め設定された有効期限内であれば、別の日時の決勝トーナメントにエントリーすることにより再度じゃんけんゲームに挑戦することできる。

【0046】ゲームを降りたユーザが提供したポイントはゲームを続行する他のユーザに平等に分配される。例えば、この回のゲームの後に10名のユーザがゲームより降りて彼らのポイント合計が12000Pだったとする。残った40名のユーザ達には300Pずつのポイントが分配される。端数は予め切り捨てるよう設定されている。ポイントを勝負の場に提供して次のゲームから降りるという特典を行使できるのは、そのゲームに勝利を納めてから図22の画面によりゲーム続行の意志を確認されたときのみである。1度次のゲームに進むことを選択したユーザは、最早勝つか負けるかの勝負しか残されていない。

【0047】上述のような決勝トーナメントを進めている、最後に勝利したユーザにはその獲得したポイントに応じた賞品を選択する権利が与えられる。賞品の授与に就いては図23および図24の画面を用いて行なわれている。図23は、獲得したポイントに応じた賞品のリストが写真入りで表示されている。図23のサークルで囲まれた中に賞品名と共に賞品の写真が表示されているものとする。同時にその賞品を交換するのに必要なポイント数も記載されている。この獲得ポイントの賞品コーナーでは、「賞品を選んで下さい。」という表示が出され、チェック欄にチェックした後、「よろしかったらYESまたはNO」と聞いてくるので、その点数のその賞品で良い場合には「YES」をクリックする。「NO」をクリックして別の賞品を選択することもできる。

【0048】持ちポイントで必ず1つの賞品しか選択できないと言うわけではないので、自分の持ちポイントの範囲内で複数の賞品を選択してその合算額が自分の持ちポイントの範囲内であればその賞品を獲得することができる。賞品リストは、参加者の参加フィーのうちから差し引いたシステムの維持経費をポイントとして振り分けでポイント相当分の賞品を確保することになる。確保された賞品がリスト上に表示される。

【0049】図23を用いて獲得した賞品の発送についても図24の画面を用いることにより、自分以外の他者に対して贈答等の目的のために賞品を送ることができ。獲得賞品の発送画面は、図24に示すように、「おめでとうございます。あなたの選んだ賞品をお送りします。」とメッセージが表示され、「お送り先確認」として、郵便番号、住所、電話番号、受取人氏名等を表示する欄があり、これらの欄に記入後に、「よろしいですか

？」という問い合わせに「YES」または「NO」をクリックして選択する。その後、「メニューに戻る」ボタンをクリックすることにより、図8のメニューに戻ることができる。

【0050】以上のような詳細な処理動作に基づいて、ゲームを行なうことができるが、これを図25を用いて第3実施形態に係る勝ち抜きゲームによる賞品獲得方法として説明する。この方法の基本的な処理ステップは、基本的には上述した課題を解決するための手段の項でも説明したように、ユーザーのコンピュータからの入力により申し込まれた勝ち抜きゲームへの参加をインターネットを介して受け付ける加入受付ステップと、前記インターネットのゲームサイトにおいて処理され、このインターネットの課金システムを利用して上限付きの所定の参加フィーをユーザーに付与する参加フィー付与ステップと、所定の勝ち抜きゲームをユーザー対ホストコンピュータ間またはユーザー対ユーザー間で競わせて勝ち抜きゲームを管理すると共に前記加入受付ステップにより参加が許された特定ユーザーからの個別ゲームの申し込みに対して所定の勝ち抜きゲームを提供して前記勝ち抜きゲームを管理するゲーム管理ステップと、前記勝ち抜きゲームに負けたユーザーから所定の参加フィーを取り上げることにより所定の積算期間内の特定のユーザーの消費された参加フィーを累積計算する参加フィー徴収ステップと、特定ユーザーが1日に勝ち抜きゲームに参加できる回数を管理してそのユーザーが必要以上の参加フィーを消費しないように制限するゲーム回数管理ステップと、所定の積算期間を管理して、その積算期間内の前記特定ユーザーの勝ち負けを累算すると共に特定ユーザーより取上げた参加フィーを集計する参加フィー集計ステップと、前記特定ユーザーからの要求に基づいてその特定ユーザーの獲得したポイント数を表示すると共に所定の賞品リストを表示して、該特定ユーザーに対して賞品の選択を許容する賞品選択許容ステップと、前記賞品選択許容ステップによる前記ユーザーの賞品選択を許容したことに対応して特定ユーザーの獲得ポイントから選択した賞品に相当するポイントを差し引くポイント計算ステップと、計算によるポイント数に応じた賞品をリスト内からユーザーに選択させて与える賞品授与ステップと、を備えている。

【0051】図25にしたがって、さらに詳細に説明する。図25に示すように、ステップST1で図3の画面を用いて契約プロバイダのIDやパスワードを入力する。このIDやパスワードの入力は本発明に係る勝ち抜きゲームによる賞品提供システムの課金体系を基本契約プロバイダの課金体系にのせて徴収するために必要な確認処理である。次に、ステップST2において、図2に示す画面によりゲーム提供システムに入会し、1000円のプリペイドカードを購入する。上述のようにこの課金は契約プロバイダを介して行なう。次に、ステップST3において、システムの説明とゲーム内容の説明が図

5および図6の画面を用いて行なわれる。

【0052】次に、ステップST4において、ゲームのルールの説明が例えばキャラを高めるゲームについては図7のような画面により行なわれる。次に、図8に示す画面のように、ステップST5において、参加ゲームが選択される。図8の例によれば、ゲームは①勝ち抜きじゃんけんゲーム、②じゃんけん連勝ゲーム、③キャラを高めるゲームの3つであるので、その何れかを選択することによりステップST6、ステップST15、ステップST18の3つのステップに処理がそれぞれ別れることになる。

【0053】まず、①の勝ち抜きじゃんけんゲームを選択すると、ステップST6でキャラクタが選択される。このキャラクタ選択の例としては図9に示される画面を用いて行なわれる。次に、ステップST7で決勝戦の時間を選んで予選に参加する。この決勝戦の時間の選択については図15に示す画面を用いて行なわれる。次にステップST8において、予選ゲームが行なわれる。予選ゲームは図16ないし図18に示される画面を用いて行なわれる。ステップST8で予選を勝ち抜き続けると、ステップST9に進んで決勝戦に進出することができる。決勝戦では、図19に示されるような画面が表示され、図20に示すような決勝戦へのエントリーや図21に示すような対戦相手のデータ等が表示される。次に、ステップST10で実際に対戦ゲームが行なわれる。これに勝ち続けると、ステップST11のように勝ち続けてポイントを得ることになる。

【0054】その後、ステップST12で対戦を続行するか否かが判断され、YESを選択すると、再びステップST5に戻ってゲームを選択することができる。ここで、今度は、②じゃんけん連勝ゲームを選択すると、ステップST15に進み、ステップST16において勝ち続けてポイントを獲得することができる。次に、ステップST17においてポイントを貯めて賞品に交換することができる。ここで、ステップST12の判断の際に対戦を続行しないように選択すると、ステップST13で図23の画面で賞品を選択して獲得ポイントに応じた賞品に交換することができる。図24で示す発送画面を表示させると、ステップST14において商品発送の処理を行なうことができる。

【0055】ステップST5に戻って、③のキャラクタを高めるゲームを選択した場合にはステップST18に進み、キャラクタを選択してからそのキャラクタにより予選を勝ち抜くためにキャラクタのパラメータを高めることができる。ステップST19において、ゲームに勝つことによりレベルアップが繰り返され、ステップST20において、何回でも挑戦してキャラクタのレベルを高めることができる。ステップST21において、決勝戦に進めるくらい、例えばL30のレベルを超えるまでパラメータがアップされると、ステップST8の予選の

勝抜きゲームにおいて勝ち抜きに有利となり決勝進出ラインを超えるとステップST9で決勝戦に進むことができる。

【0056】以上のようにして、本発明の第3実施形態に係る勝ち抜きゲームによる賞品獲得方法によても、一般契約サーバの課金システムを利用して簡易なゲームにより所望の賞品を自由に選択獲得することができ、ささやかな射幸心を満足させると共にユーザに一定の安らぎ等を与えることができる。

【0057】最後に、本発明の第4実施形態に係る勝ち抜きゲームの賞品獲得プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体について、図26および図27を参照しながら説明する。図26および図27は、第4実施形態に係る勝ち抜きゲームの賞品獲得プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体が適用されるコンピュータシステムを示している。

【0058】図26は、本第4実施形態の賞品獲得プログラムを記録した記録媒体が用いられるコンピュータシステム20の一例を示す斜視図、図27は同じくブロック図である。

【0059】図26において、コンピュータシステム20は、CPUを含むコンピュータ本体21と、キーボードやマウス等の入力装置23と、例えばCRT等の表示装置24と、印刷を実行するプリンタ25と、を備えている。

【0060】コンピュータ本体21は、図27に示すように、RAMより構成される内部メモリ22と、内蔵または外付け可能なメモリユニット26と、を備えており、メモリユニット26としてはフレキシブルまたはフロッピディスク(FD)ドライブ27、CD-ROMドライブ28、ハードディスクドライブ(HD)ユニット29が搭載されている。図26に示すように、これらのメモリユニット26に用いられる記録媒体30としては、FDドライブ27のスロットに挿入されて使用されるフレキシブルディスクまたはフロッピディスク(FD)31と、CD-ROMドライブ28に用いられるCD-ROM32等が用いられる。

【0061】図26および図27に示すように、一般的なコンピュータシステムに用いられる記録媒体30としては、FD31やCD-ROM32が考えられるが、本第4実施形態は特に制御プログラムに関するものであるので、例えばコンピュータ本体21に内蔵させる不揮発性メモリとしてのROMチップ等に本発明の制御プログラムを記録させるようにしても良い。また、記録媒体としては、FD、CD-ROM、MO(Magneto-Optical)ディスク、DVD(Digital Versatile Disk)、その他の光学的記録ディスク、カードメモリ、磁気テープ等であっても良いことはいうまでもない。

【0062】本発明の第4実施形態に係る賞品獲得プロ

グラムは、勝ち抜きゲームの賞品獲得プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体に記録され、ユーザのコンピュータからの入力により申し込まれた勝ち抜きゲームへの参加をインターネットを介して受け付ける加入受付手順と、前記インターネットのゲームサイトにおいて処理され、このインターネットの課金システムを利用して上限付きの所定の参加フィーをユーザに付与する参加フィー付与手順と、所定の勝ち抜きゲームをユーザ対ホストコンピュータ間またはユーザ対ユーザ間で競わせて勝ち抜きゲームを管理すると共に前記加入受付手順により参加が許された特定ユーザからの個別ゲームの申し込みに対して所定の勝ち抜きゲームを提供して前記勝ち抜きゲームを管理するゲーム管理手順と、前記勝ち抜きゲームに負けたユーザから所定の参加フィーを取り上げることにより所定の積算期間内の特定のユーザの消費された参加フィーを累積計算する参加フィー徴収手順と、前記特定ユーザが1日に勝ち抜きゲームに参加できる回数を管理してそのユーザが必要以上の参加フィーを消費しないように制限するゲーム回数管理手順と、所定の積算期間を管理して、その積算期間内の前記特定ユーザの勝ち負けを累算すると共に特定ユーザより取上げた参加フィーを集計する参加フィー集計手順と、前記特定ユーザからの要求に基づいてその特定ユーザの獲得したポイント数を表示すると共に所定の賞品リストを表示して、該特定ユーザに対して賞品の選択を許容する賞品選択許容手順と、前記賞品選択許容手順による前記ユーザの賞品選択を許容したことに対応して特定ユーザの獲得ポイントから選択した賞品に相当するポイントを差し引くポイント計算手順と、前記計算によるポイント数に応じた賞品をリスト内からユーザに選択させて与える賞品授与手順と、をコンピュータ読み取り可能なように記録している。

【0063】第4実施形態はコンピュータシステム等により読み取り可能な記憶媒体に本発明の概念を盛り込んだ点に特徴があり、他の構成・作用効果は第1ないし第3実施形態で説明した賞品獲得システムおよび方法と同様であるので重複説明を省略する。

【0064】

【発明の効果】以上詳細に説明したように、本発明に係る勝ち抜きゲームによる賞品獲得システムおよび方法並びに勝ち抜きゲームの賞品獲得プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体は、ユーザに予め上限ある参加フィーを販売しておき、所定の参加フィーを支払わせて簡単な勝ち抜きゲームを行う場を提供し、その勝者に対してその獲得ポイントを与えて、敗者からは参加フィーを差し引き、所定の選考基準を勝ち抜いた参加者に決勝戦に参加させて対戦型の勝抜きゲームを行わせることにより、所定の積算期間内の獲得ポイントを集計して賞品を提供することにより、ユーザのささやかな射幸心を満足させると共にインターネットの加入者に潤

いを与えることができる。

【0065】より詳細には、人間の欲求の中の1つであるささやかな射幸心を追求したいという欲求を充足させることができ、余りに賭博性の強いゲームおよびそのゲームの対価を求めることに対しては罪悪感を感じるとしても、多少の射幸心を求めてその対価や勝ち抜き賞品を獲得させることにより人間のささやかな欲求を満たすことを可能とする。また、近年急速に発達しているいわゆるIT技術の1つであるインターネットを用いて、このようなささやかな射幸心の追求を可能としており、特に若年層を中心として新たな娯楽を社会に提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第1実施形態に係る勝ち抜きゲームによる賞品獲得システムの基本構成を示すブロック構成図である。

【図2】第1実施形態の賞品獲得システムの全体構成を示すブロック構成図である。

【図3】第2実施形態の賞品獲得システムへのユーザ加入画面を示す説明図である。

【図4】第2実施形態の賞品獲得システムへのユーザ加入画面を示す説明図である。

【図5】第2実施形態の賞品獲得システムへのユーザ加入画面を示す説明図である。

【図6】第2実施形態の賞品獲得システムへのユーザ加入画面を示す説明図である。

【図7】第2実施形態の賞品獲得システムへのユーザ加入画面を示す説明図である。

【図8】第2実施形態の賞品獲得システムのゲーム選択画面を示す説明図である。

【図9】第2実施形態の賞品獲得システムのキャラクタ選択画面を示す説明図である。

【図10】第2実施形態の賞品獲得システムのパラメータ説明画面を示す説明図である。

【図11】第2実施形態の賞品獲得システムのゲーム選択画面を示す説明図である。

【図12】第2実施形態の賞品獲得システムのゲーム画面を示す説明図である。

【図13】第2実施形態の賞品獲得システムのゲーム画面を示す説明図である。

【図14】第2実施形態の賞品獲得システムのゲーム画面を示す説明図である。

【図15】第2実施形態の賞品獲得システムの日時選択画面を示す説明図である。

【図16】第2実施形態の賞品獲得システムのゲーム画面を示す説明図である。

【図17】第2実施形態の賞品獲得システムのゲーム画面を示す説明図である。

【図18】第2実施形態の賞品獲得システムのゲーム画面を示す説明図である。

【図19】第2実施形態に係る賞品獲得システムの決勝戦エントリー画面を示す説明図である。

【図20】第2実施形態に係る賞品獲得システムの決勝戦エントリー画面を示す説明図である。

【図21】第2実施形態の賞品獲得システムのゲーム画面を示す説明図である。

【図22】第2実施形態の賞品獲得システムのゲーム画面を示す説明図である。

【図23】第2実施形態の賞品獲得システムの賞品リスト画面を示す説明図である。

【図24】第2実施形態の賞品獲得システムの賞品発送画面を示す説明図である。

【図25】本発明の第3実施形態に係る勝ち抜きゲームによる賞品獲得方法における処理の流れを示すフローチャートである。

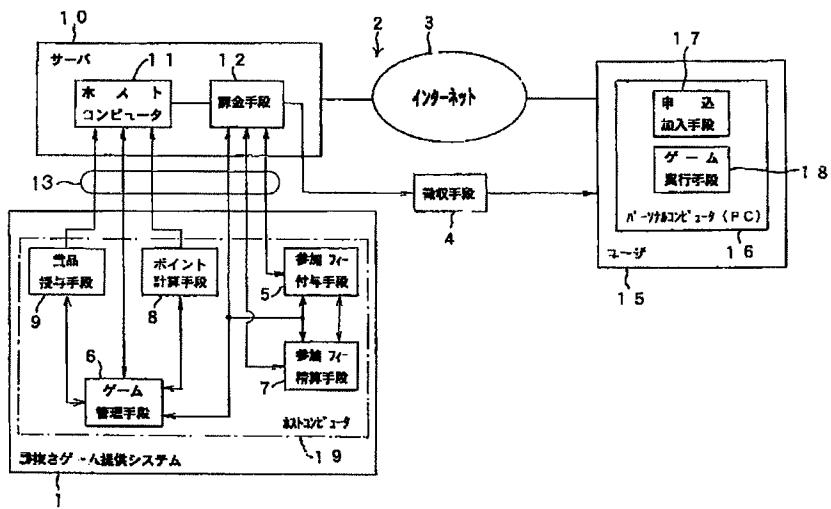
【図26】本発明の第4実施形態に係る勝ち抜きゲームの賞品獲得プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体が適用されるコンピュータシステムを示す斜視図である。

【図27】本発明の第4実施形態に係る勝ち抜きゲームの賞品獲得プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体が適用されるコンピュータシステムを示すブロック構成図である。

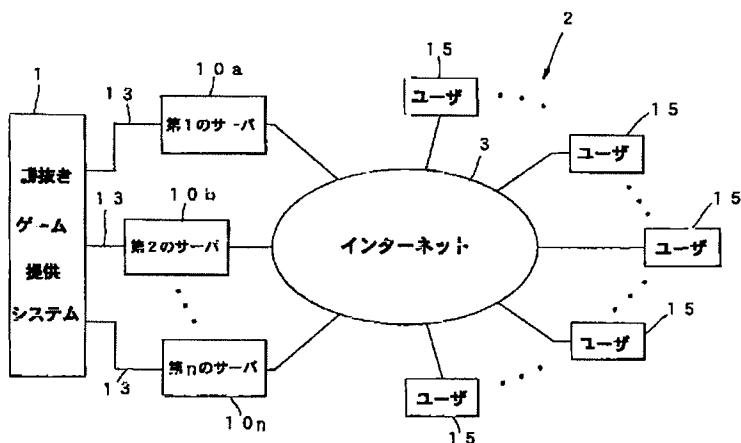
【符号の説明】

- 1 勝抜きゲーム提供システム
- 2 勝ち抜きゲーム賞品獲得システム
- 5 参加フィー付与手段
- 6 ゲーム管理手段
- 7 参加フィー精算手段
- 8 ポイント計算手段
- 9 賞品授与手段
- 10 サーバ
- 11 ホストコンピュータ
- 12 課金手段
- 15 ユーザ
- 16 パーソナルコンピュータ( PC )
- 17 申込加入手段
- 18 ゲーム実行手段
- 30 記録媒体
- 31 フロッピディスク
- 32 CD-ROM

【図1】



【図2】



【図3】

【IDパスワードの確認画面】

Wellcome Oh-MARIA

あなたの契約プロバイダのIDパスワードを入力して下さい

Oh-MARIAのゲームに参加を申し込み

Oh-MARIAのゲームに参加するには  
10Fまたは2Fの参加料が必要です

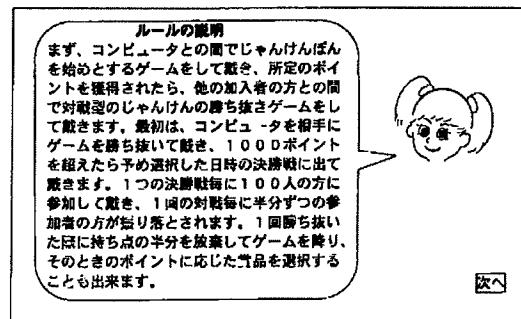
入会と同時に100Fの参加料を  
購入するのに1000円かかります

1000円のプリペイドカードを貰入する

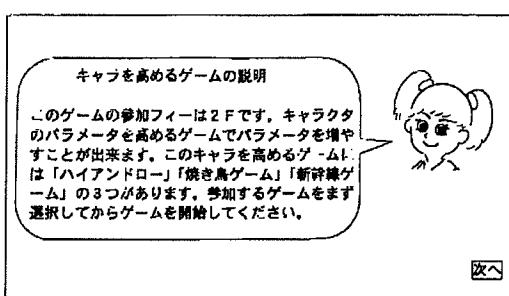
【図5】



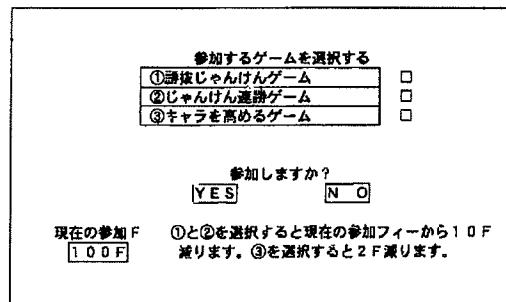
【図6】



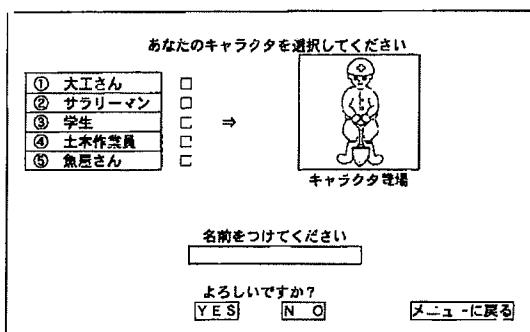
【図7】



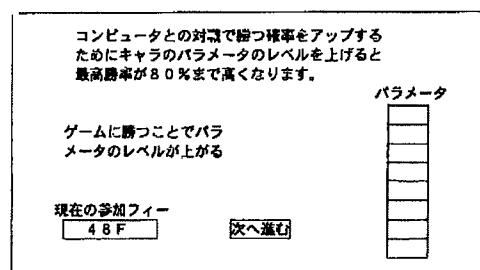
【図8】



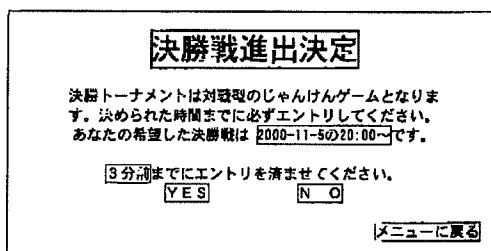
【図9】



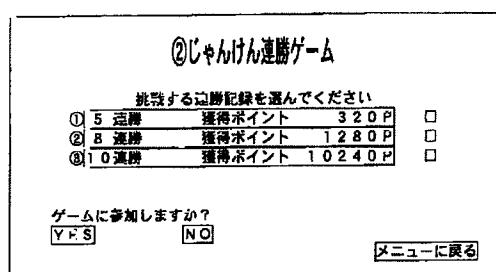
【図10】



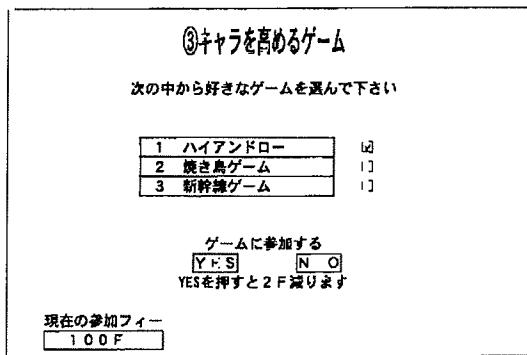
【図19】



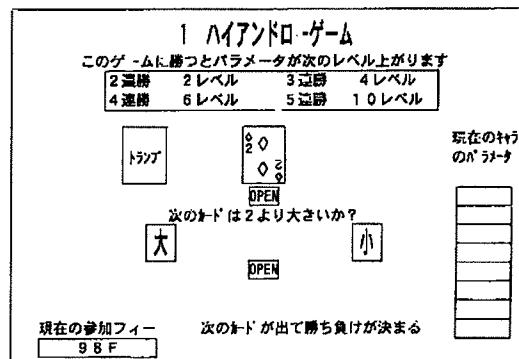
【図13】



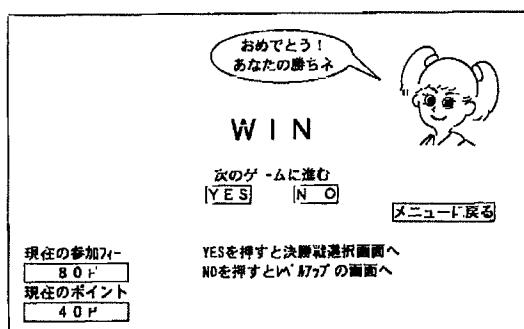
【図11】



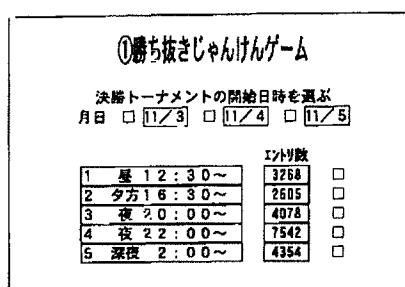
【図12】



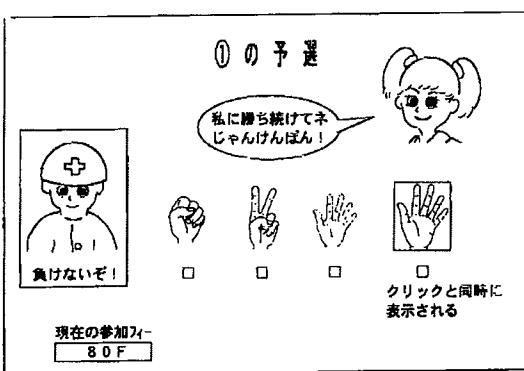
【図14】



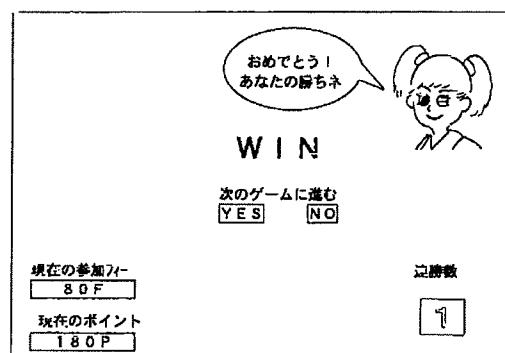
【図15】



【図16】



【図17】



### 【図18】

【図20】

<h1>決勝戦のエントリー</h1>	
<p>2000-11-5/20:00から対戦型のゲームがスタートします。</p>	
<p>エントリーしますか？</p>	
<input type="button" value="YES"/>	<input type="button" value="NO"/>
<p>現在の参加者 80F</p>	
<p>現在のポイント 1200P</p>	

【図21】

あなたの対戦者のデータです

10→0秒にカウントダウン

対戦者はアキラ

決勝戦出場回数	5回
トータル勝率	%
グー	%
チョキ	%
パー	%

30秒前

タイム

0秒に合わせてクリックする

決勝トーナメント  
参加者数  
100人

【図22】

〔图23〕

### 獲得した賞品の発送について

**獲得した賞品の発送について**

おめでとうございます。  
あなたの選んだ賞品をお送りします。

**お送り先確認**

〒□□□-□□□□

住所

電話番号

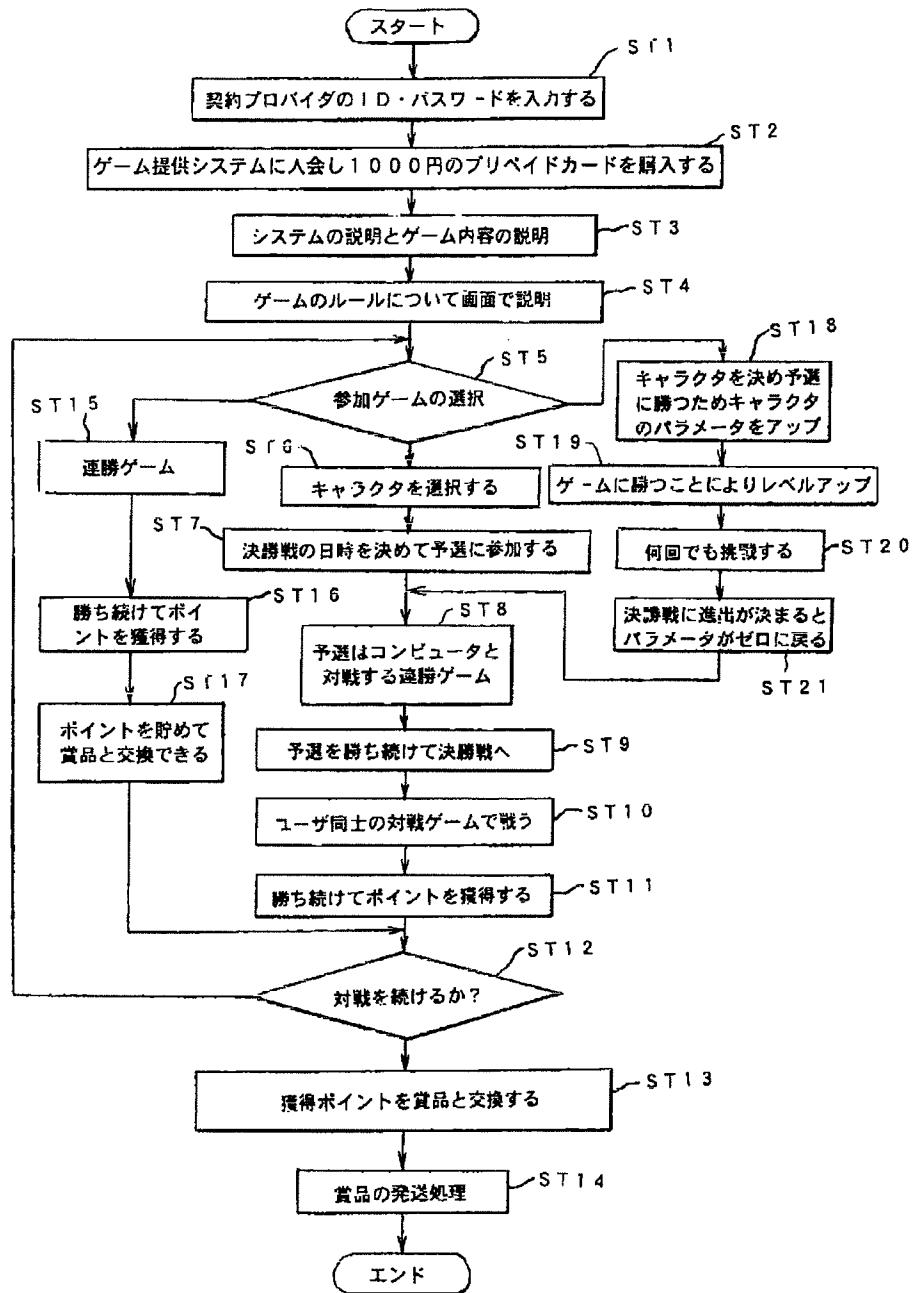
受取人氏名

よろしいですか?

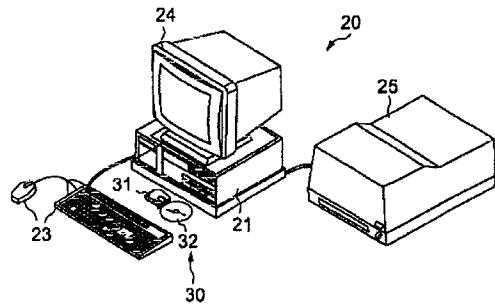
YES  NO

[メニューに戻る](#)

【図25】



【図26】



【図27】

